

**LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN ARSITEKTUR**

**PERENCANAAN RANCANGAN *REST AREA*
DI KECAMATAN PURWOSWARI
GUNUNGKIDUL DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR *SENSORY SPACE***



DISUSUN OLEH :

**RIAN KUNTO
PRABOWO**

160116512

**PROGRAM STUDI
ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA
YOGYAKARTA**

2020

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PERENCANAAN RANCANGAN *REST AREA* DI KECAMATAN PURWOSARI GUNUNGKIDUL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *SENSORY SPACE*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

RIAN KUNTO PRABOWO
NPM: 15 01 15937

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta


Yogyakarta, 01.07.2020

Dosen Pembimbing


Soesilo Boedi Leksono, Ir., MT.

Ketua Program Studi Arsitektur




Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rian Kunto Prabowo

NPM : 150115937

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

PERENCANAAN RANCANGAN *REST AREA* DI KECAMATAN PURWOSARI GUNUNGKIDUL
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *SENSORY SPACE*

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 14 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Rian Kunto Prabowo

PRAKATA

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya yang melimpah sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul PERENCANAAN RANCANGAN REST AREA DI KECAMATAN PURWOSARI GUNUNGKIDUL DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR SENSORY SPACE. Demikian juga bagi seluruh pihak yang telah memberikan doa, harapan, motivasi dan semangat yang besar sehingga terciptalah karya ini dengan segala kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat dan berkat sehingga saya dapat selalu diberikan kesehatan dan selalu dibimbing oleh-Nya dalam menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.
2. Bapak Soesilo Boedi Leksono, Ir., MT. Selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing, meluangkan waktu dan membagi ilmu pengetahuannya untuk membantu selama proses penyusunan dan tahap penyelesaian penulisan ini.
3. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, Msc. selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atmajaya Yogyakarta.
4. Orang tua saya Bapak Kusdaryanto dan Ibu Dwi Antari Priyantini yang selalu memberikan semangat, arahan, bimbingan, dan menyertai saya dengan doa setiap saat untuk menyelesaikan laporan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu segala kritik, saran, masukan yang membangun dari pembaca akan sangat berguna bagi perkembangan penulis di kemudian hari. Penulis berharap dengan segala keterbasan laporan kerja praktik ini dapat berguna bagi para pembaca, baik untuk saat ini maupun di kemudian hari.

Yogyakarta, 14 Juli 2020

Rian Kunto Prabowo

ABSTRAKSI

Jalan raya adalah jalan yang penuh dengan kendaraan bermotor yang saling berpacu untuk mencapai tempat tujuan masing-masing. Bahkan setiap kendaraan memiliki kemungkinan untuk menalami kecelakaan lalu lintas. Salah satu penyebab kecelakaan yaitu pada faktor manusianya itu sendiri. Faktor manusia bisa berupa kondisi fisik dan mental yang kurang baik, sikap berkendara, keterampilan mengemudi yang buruk, serta pengaruh alkohol. Perancangan Arsitektur dapat mencakup berbagai sektor pembangunan, salah satunya sebagai penyedia sarana dan prasarana publik. Dewasa ini, sarana dan prasarana jalur transportasi darat antar kota mulai terganggu terutama pada saat musim liburan karena tingginya minat wisatawan sehingga menyebabkan kemacetan dan peningkatan angka kecelakaan di ruas jalan antar kota. Hal ini menjadi dorongan bagi pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan masyarakat dalam bidang infrastruktur.

Salah satu penyebab kecelakaan yaitu pada faktor manusianya itu sendiri. Faktor manusia bisa berupa kondisi fisik dan mental yang kurang baik, sikap berkendara, keterampilan mengemudi yang buruk, serta pengaruh alkohol. Pembangunan *rest area* memiliki fungsi utama sebagai penyedia fasilitas bagi pengendara bermotor perjalanan jarak jauh untuk beristirahat sejenak, kelelahan dan kejenuhan serta fungsi tambahan sebagai tempat rekreasi publik untuk mengurangi stress pengemudi. Sehingga *rest area* diharapkan mampu mewadahi segala kebutuhan pengemudi dengan berbagai fasilitasnya. Kondisi ini menyebabkan *rest area* harus berfokus pada pemecahan permasalahan utama arsitektur dalam perancangan ruang dan bentuk yang secara positif dapat memicu pengembalian kebugaran jasmani dalam waktu singkat.

Kata kunci:

Rest Area, kebugaran, *sensory spaces* , transportasi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	5
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Tujuan Dan Sasaran.....	9
1.3.1. Tujuan	9
1.3.2. Sasaran.....	9
1.4. Lingkup Studi.....	9
1.4.1. Lingkup Pembahasan	9
1.4.2. Pendekatan Studi	9
1.5. Metode Pembahasan.....	10
1.5.1. Pola Prosedural	10
1.5.2. Tata Langkah	11
1.5.3. Keaslian Penulisan.....	12
1.6. Sistematika Penulisan	12
BAB II TINJAUAN MENGENAI <i>REST AREA</i>	14
2.1. Tinjauan Rest Area	14
2.1.1. Pengertian <i>Rest Area</i>	14
2.1.2. Fungsi Rest Area.....	14
2.1.3. Fasilitas <i>Rest Area</i>	14
2.1.4. Pelaku pada <i>Rest Area</i>	15
2.1.5. Persyaratan Rest Area.....	15
2.1.6. Klasifikasi <i>Rest Area</i>	15
2.2. Standar Perancangan	16
2.3. Studi Preseden	17
BAB III TINJAUAN WILAYAH KECAMATAN PURWOSARI	21

3.1.	Tinjauan Wilayah Kecamatan Purwosari	21
3.1.1.	Administrasi	21
3.1.2.	Kondisi sosial budaya	22
3.1.3.	Tata Ruang Kawasan <i>Rest Area</i>	22
3.2.	Tinjauan Kabupaten Gunungkidul.....	23
3.2.1.	Kondisi Geografis	23
3.2.2.	Batas Wilayah.....	23
3.2.3.	Topografi.....	24
3.2.4.	Klimatologi	24
3.2.5.	Potensi Pariwisata	25
3.2.6.	Kebutuhan Sarana dan Prasarana	25
3.3.	Eksisting <i>Rest Area</i> Di Kecamatan Purwosari Gunungkidul	26
3.3.1.	Kondisi Eksisting <i>Rest Area</i>	26
BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI		28
4.1.	Pengertian Kelelahan	28
4.1.1.	Definisi Kelelahan.....	28
4.1.2.	Faktor Penyebab Terjadinya Kelelahan	28
4.1.3.	Klasifikasi Kelelahan	29
4.2.	Pengertian Kebugaran Jasmani	29
4.2.1.	Aspek Kebugaran Jasmani	30
4.3.	Pengertian Arsitektur Perilaku-Psikologi.....	30
4.3.1.	Faktor yang memperngaruhi perilaku	31
4.4.	Pengertian Pancaindera.....	32
4.4.1.	Aspek Panca Indera.....	32
4.5.	Pengertian Sensory Space	33
4.6.	<i>Sensory Spaces</i> Terhadap Kebugaran Jasmani	34
4.6.1.	Visual	34
4.6.2.	Audio.....	35
4.6.3.	Touch	37
4.6.4.	Smell	39
4.7.	Prinsip Tata Ruang Dalam	40
4.7.1.	Unity dan Harmony.....	40
4.7.2.	<i>Balance</i> (Keseimbangan)	40
4.7.3.	Focal Point	41
4.7.4.	Ritme.....	41
4.7.5.	Detail.....	41

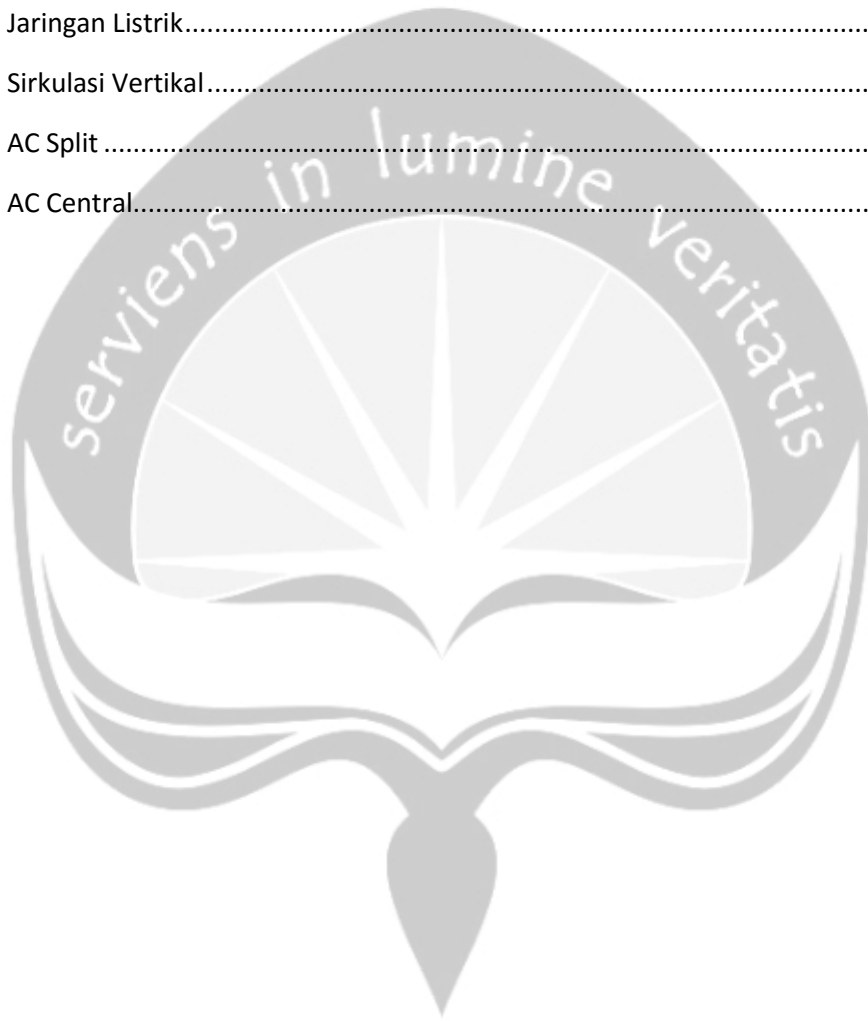
4.7.6.	Skala dan Proporsi	41
4.7.7.	Warna.....	42
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....		43
5.1	Analisis Perencanaan	43
5.1	Analisis Fungsi Bangunan	43
5.1.2.	Analisis aktifitas dan Pengguna.....	45
5.1.3.	Analisis Kebutuhan Pada Rest Area	45
5.1.4.	Pola Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	55
5.1.5.	Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	57
5.1.6.	Hubungan Ruang.....	59
5.1.7.	Zonasi Ruang.....	61
5.1.8.	Analisis Perencanaan Tapak.....	61
5.2.	Analisis Perancangan	67
5.2.2.	Analisis Pendekatan Desain	69
5.2.3.	Skala dan Proporsi.....	71
5.2.4.	Sirkulasi	73
5.2.5.	Zoning.....	75
5.2.6.	Ruang dan Bentuk.....	76
5.2.7.	Material.....	77
5.2.8.	Analisis Struktur Bangunan	82
5.2.9.	Analisis Utilitas	85
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		91
6.1.	Konsep Perencanaan.....	91
6.1.1	Konsep Perencanaan	91
6.1.2	Besaran dan Kelompok Ruang.....	91
6.1.3	Konsep Organisasi Ruang	92
6.2.	Konsep Perancangan Tata Bangunan.....	92
6.2.1	Lokasi Tapak.....	92
6.2.2	Tatanan Massa Bangunan	93
6.2.3	Konsep Penekanan Studi.....	94
6.2.4	Konsep Struktur	101
6.2.5	Konsep <i>Passive Cooling</i>	102
6.2.6	Konsep Utilitas.....	103
DAFTAR PUSTAKA.....		105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Potensi Lokasi Mikro	1
Gambar 1. 2 Peta Administrasi Kabupaten Gunungkidul	2
Gambar 1. 3 Lokasi <i>Rest Area</i> (Kecamatan Purwosari Gunungkidul)	3
Gambar 1. 4 Potensi Lokasi Mikro	4
Gambar 2. 1 Preseden	18
Gambar 2. 2 Preseden	19
Gambar 3. 1 Presentase Luas Desa di Kecamatan Purwosari	21
Gambar 3. 2 Lokasi Kabupaten Gunungkidul	23
Gambar 3. 3 Peta Administrasi	26
Gambar 3. 4 Lokasi <i>Rest Area</i> di Kecamatan Purwosari	27
Gambar 4. 1 <i>Color Wheel</i>	42
Gambar 4.2 <i>Opening Between Planes Skylight</i>	73
Gambar 5. 1 Pembagian Zona Ruang	45
Gambar 5. 2 Besaran Ruang Kendaraan Gol.II	46
Gambar 5. 3 Besaran Ruang Kendaraan Gol.II	47
Gambar 5. 4 Besaran Ruang Kendaraan Gol.I	47
Gambar 5. 5 Besaran Ruang Sirkulasi Kendaraan Gol.I	48
Gambar 5. 6 Besaran Ruang Sirkulasi Kendaraan Gol.II	48
Gambar 5. 7 Besaran Ruang Parkir Kendaraan Gol.II & I	49
Gambar 5. 8 Besaran Ruang Parkir Kendaraan Gol.II	50
Gambar 5. 9 Besaran Ruang Gerak Manusia	51
Gambar 5. 10 Besaran Ruang Gerak Meja dan Kursi	52
Gambar 5. 11 Besaran Ruang Sirkulasi Kendaraan	53
Gambar 5. 12 Besaran Ruang Perabot Interior	54
Gambar 5. 13 Diagram Hubungan Ruang	59

Gambar 5. 14 Organisasi Ruang	60
Gambar 5. 15 Analisis Site.....	61
Gambar 5. 16 Analisis Arah Angin.....	62
Gambar 5. 17 Analisis Kebisingan	63
Gambar 5. 18 Analisis View to Site	64
Gambar 5. 19 Analisis View from Site	65
Gambar 5. 20 Analisis Matahari.....	65
Gambar 5. 21 Analisis Sirkulasi Kendaraan.....	66
Gambar 5. 22 Analisis Kondisi Fisik Tapak	67
Gambar 5. 23 Analisis Tata Bangunan	69
Gambar 5. 24 <i>Linear Organization</i>	70
Gambar 5. 25 <i>Radial Organization</i>	70
Gambar 5. 26 <i>Spiral Path</i>	71
Gambar 5. 27 kala Monumental	72
Gambar 5. 28 kala Intim.....	72
Gambar 5. 29 <i>Opening Between Planes Skylight</i>	73
Gambar 5. 30 <i>Approach Entrance Frontal</i>	73
Gambar 5. 31 Spiral Circulation	74
Gambar 5. 32 <i>Open on One Side</i>	75
Gambar 5. 33 Zoning.....	75
Gambar 5. 34 Zoning.....	76
Gambar 5. 35 Zoning.....	76
Gambar 5. 36 Batugamping	78
Gambar 5. 37 Bata Koral Putih.....	78
Gambar 5. 38 Bata Merah.....	78
Gambar 5. 39 Semen.....	79
Gambar 5. 40 Beton	79
Gambar 5. 41 Kayu.....	79
Gambar 5. 42 Serat Kayu	79
Gambar 5. 43 Rumput.....	79
Gambar 5. 44 Beton	80

Gambar 5. 45 lantai Batu	82
Gambar 5. 46 Pondasi	83
Gambar 5. 47 PONDasi	83
Gambar 5. 48 Rigid Frame	84
Gambar 5. 49 Jenis Atap Baja Ringan	84
Gambar 5. 50 Jaringan Arie Bersih.....	85
Gambar 5. 51 Jaringan Air Kotor.....	86
Gambar 5. 52 Jaringan Listrik.....	86
Gambar 5. 53 Sirkulasi Vertikal	89
Gambar 5. 54 AC Split	89
Gambar 5. 55 AC Central.....	90



Gambar 6. 1 Rigid Frame	102
Gambar 6. 2 Konsep Passive Cooling.....	103
Gambar 6. 3 Konsep Jaringan Air.....	104
Gambar 6. 4 Konsep Jaringan Listrik	104



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Banyaknya Perkumpulan Kesenian menurut Jenisnya di Kecamatan Purwosari	4
Tabel 1. 2 Hasil Inventarisasi dan Verifikasi Usaha Pertambangan	5
Tabel 1. 3 Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Gunungkidul, 2011-2016....	6
Tabel 1. 4 Nilai Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten/Kota di DIY atas dasar Harga Berlaku, 2010-2014 (juta rupiah)	7
Tabel 1. 5 Tata Langkah	11
Tabel 3. 1 Banyaknya Perkumpulan Kesenian menurut Jenisnya di Kecamatan Purwosari	22
Tabel 3. 2 Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Gunungkidul, 2011-2016..	26
Tabel 4. 1 Penjelasan Warna	35
Tabel 5. 1 Aktfitas dan Kebutuhan ruang Pengunjung	55
Tabel 5. 2 Aktfitas dan Kebutuhan ruang Pengunjung	56
Tabel 5. 3 Aktfitas dan Kebutuhan ruang pelaku usaha.....	57
Tabel 5. 4 Kebutuhan dan besaran ruang pada Kantor pengelola.....	57
Tabel 5. 5 Kebutuhan dan besaran ruang pada Fasilitas Pelayanan.....	58
Tabel 5. 6 Kebutuhan dan besaran ruang pada Areal Parkir	59
Tabel 5. 7 Zonasi Ruang	61
Tabel 5. 8 Jalur Pemadam Kebakaran Minimal	88
Tabel 6. 1 Besaran Ruang	91
Tabel 6. 2 Pendekatan Desain	101

BAB I

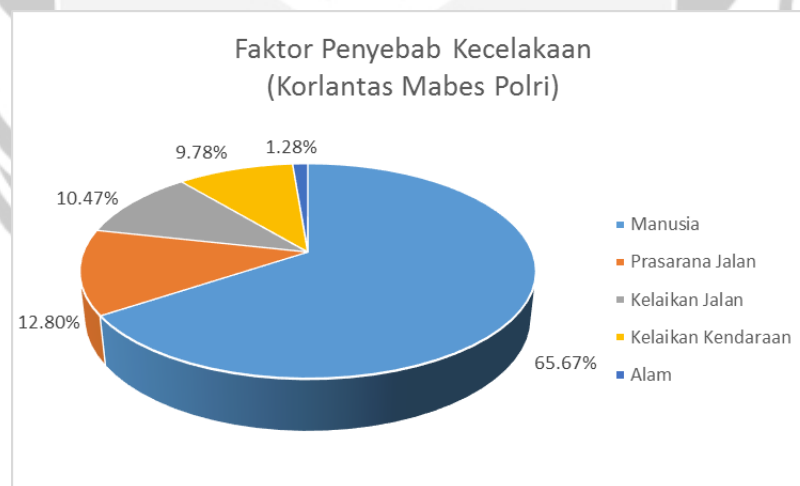
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Perancangan Arsitektur dapat mencakup berbagai sektor pembangunan, salah satunya sebagai penyedia sarana dan prasarana publik. Dewasa ini, sarana dan prasarana jalur transportasi darat antar kota mulai terganggu terutama pada saat musim liburan karena tingginya minat wisatawan sehingga menyebabkan kemacetan dan peningkatan angka kecelakaan di ruas jalan antar kota. Hal ini menjadi dorongan bagi pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan dan kenyamanan masyarakat dalam bidang infrastruktur.

Jalan raya adalah jalan yang penuh dengan kendaraan bermotor yang saling berpacu untuk mencapai tempat tujuan masing-masing. Bahkan setiap kendaraan memiliki kemungkinan untuk menalami kecelakaan lalu lintas. AKP Indira mengatakan sedikitnya ada beberapa faktor penyebab kecelakaan.



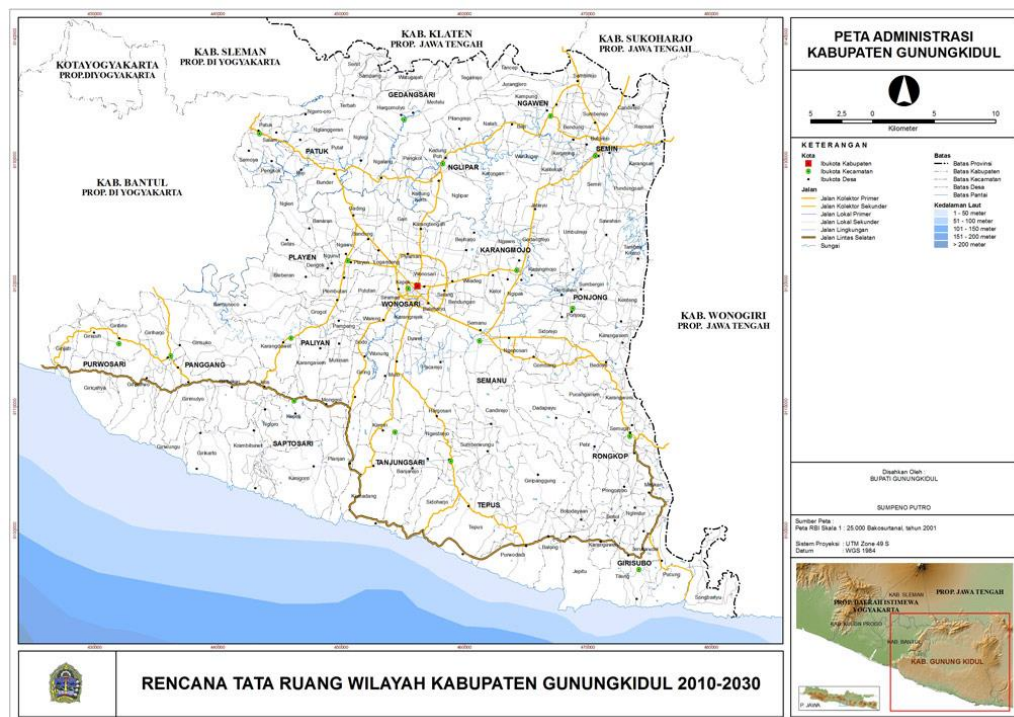
Gambar 1. 1 Potensi Lokasi Mikro

Sumber : [gridoto.com/faktor penyebab kecalakaan](http://gridoto.com/faktor-penyebab-kecelakaan)

Salah satu penyebab kecelakaan yaitu pada faktor manusianya itu sendiri. Faktor manusia bisa berupa kondisi fisik dan mental yang kurang baik, sikap berkendara, keterampilan mengemudi yang buruk, serta pengaruh alkohol.

Rest Area adalah suatu tempat dan fasilitas yang disediakan bagi pemakai jalan sehingga baik pengemudi, penumpang maupun kendaraannya dapat beristirahat untuk sementara karena alasan Lelah (Standar Geometri Jalan Bebas Hambatan untuk Jalan Tol No. 007/BM/2009). Berkendara pada ruas jalan nasional dan jalan arteri primer saat ini belum banyak memiliki *rest area* yang memadai sehingga rawan terjadinya kejenuhan dan kantuk bagi pengendara bermotor yang melewatinya.

Jalur Jalan Pantai Selatan dengan panjang yakni sepanjang 212 km dan Yogyakarta sepanjang 116 km, dengan total keduanya sepanjang 328 km. Dengan ini Jalur Jalan Pansela tentunya memerlukan fasilitas berupa *rest area* karena menurut Peraturan Pemerintah nomor 8 tahun 1990 tentang Jalan Tol, perkara *Rest Area* diatur dalam pasal 6 ayat 2 berisikan peraturan yang menyebutkan bahwa pada Jalan Tol antar kota di masing-masing jurusan setiap jarak 50 (lima puluh) kilometer tersedia sekurang-kurangnya satu tempat istirahat/ *rest area*. *Rest area* di Jalur Pansela ini dilewati berbagai jalur. di Provinsi DIY Jalan ini melintasi Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Bantul, hingga Kabupaten Gunungkidul.



Gambar 1. 2 Peta Administrasi Kabupaten Gunungkidul

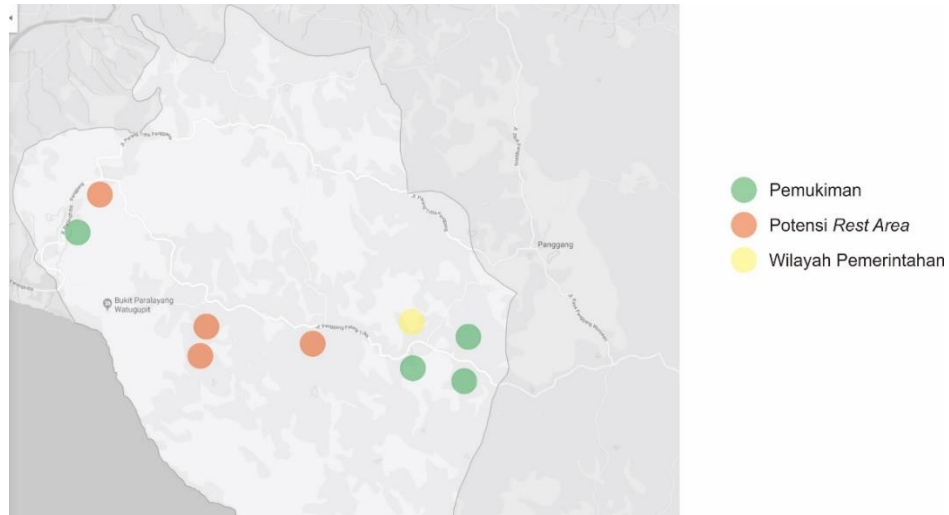
Sumber : gunungkidulkab.go.id

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 6 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gunungkidul tahun 2010-2030 Kecamatan Purwosari ditetapkan sebagai kawasan strategis dari sudut kepentingan pertumbuhan ekonomi serta dari sudut kepentingan fungsi dan daya dukung lingkungan hidup (Ekogeowisata). Selain itu juga menurut Peraturan Daerah Kabupaten Gunungkidul nomor 6 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Gunungkidul Tahun 2010-2030 pasal 19 Sistem Jaringan Transportasi Darat pengembangan area peristirahatan (*rest area*) terletak di Desa Girijati Kecamatan Purwosari di Jalur Jalan Pantai Selatan. Dalam pembangunan jalan alternatif ini terdapat beberapa aspek pembangunan lain untuk mengakomodasi berbagai kegiatan yang terjadi pada ruas jalan alternative, maka perlu dikembangkan suatu fasilitas umum salah satunya yaitu fasilitas untuk beristirahat / *rest area* bagi pengendara bermotor yang jalan dan telah melakukan perjalanan jarak jauh.



Gambar 1. 3 Lokasi Rest Area (Kecamatan Purwosari Gunungkidul)

Sumber : google maps.id, September 2019



Gambar 1. 4 Potensi Lokasi Mikro

Sumber : google maps.id, September 2019

Berdasarkan **gambar 1.1** di atas Kabupaten Gunungkidul memiliki berbagai potensi tambang yaitu Batugamping dan Kaolin. Menyikapi hal tersebut maka pembangunan *rest area* di ruas Jalan Jalur Pansela dapat memanfaatkan potensi adanya pertambangan Batugamping dan Kaolin sebagai material pembangunan *rest area*.

Banyaknya perkumpulan kesenian di Kecamatan Purwosari juga dapat dimaksimalkan ,termasuk Desa Giri Purwo karena merupakan desa yang paling banyak memiliki perkumpulan kesenian daerah daripada desa lain. Selain itu kesenian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai ciri khas sekaligus pembeda dari *Rest Area* di daerah lain. Jumlah perkumpulan kesenian dapat dilihat dari tabel grafik di bawah ini.

Tabel 1. 1 Banyaknya Perkumpulan Kesenian menurut Jenisnya di Kecamatan Purwosari

Nama Desa	Seni Lukis	Seni Ukir	Dekorasi	Tatah Wayang Kulit
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Giri Jati	-	-	3	-
2. Giri Asih	-	-	2	-
3. Giri Cahyo	-	1	3	-
4. Giri Purwo	2	3	4	2
5. Giri Tirto	-	4	2	-
Jumlah	2	8	14	2

Sumber : Pemilik Kebudayaan Kantor Kecamatan Purwosari Kabupaten
Gunungkidul.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Kabupaten Gunungkidul juga mempunyai berbagai sumberdaya yang berpotensi tinggi, salah satunya adalah sumberdaya alam berupa kawasan tambang batugamping. Kawasan karst ditambang untuk diambil batu gampingnya karena memiliki nilai ekonomi tinggi, yaitu dapat digunakan sebagai bahan baku semen, pupuk, pengeras jalan, dan pondasi. Berdasarkan data inventerisasi dan verifikasi dari Dinas Energi Sumber Daya Mineral (EDSM) Provinsi DIY ada 7 perusahaan pertambangan aktivitas pemanfaatan kawasan karst di Kabupaten Gunungkidul seperti yang tertera pada tabel 1.2 sebagai berikut

Tabel 1. 2 Hasil Inventarisasi dan Verifikasi Usaha Pertambangan

Perusahaan Pertambangan Daerah Gunungkidul					
No	Nama perusahaan	Nomor izin	Bahan galian	Luas	Lokasi
1	PT Anindya Supersonic Chemical Industry	126/KPTS/KP/08050810 30-08-2005 s/d 29-08-2010	Batugamping	7.891,65 m ²	Ponjong
2	Pb Sutrisno	129/KPTS/KP/10051010 11-10-2005 s/d 10-10-2020	Batugamping	1,57 Ha	Ponjong
3	PT Sugih Alam	014/KPTS/KP/VIII/08070812 04-08-2007 s/d 03-08-2012	Batugamping	24.975 m ²	Ponjong
4	Irwan Edhi Kuncoro	08/KPTS/KP/03060310 11-10-2005 s/d 09-03-2010	Batugamping	4 Ha	Ponjong
5	CV Bukit Batu Indah	30/KTPS/KP/08060811 30-08-2006 s/d 29-08-2011	Batugamping	5 Ha	Panggang
6	PT Selo Dwipo Nuswantoro	93/KPTS/KP/03050310 02-03-2005 s/d 01-03-2010	Kaolin	13.440 m ²	Semin
7	UD Mineral Persada	90/KTPS/KP/12041209 24-12-2004 s/d 23-12-2009	Batugamping	4,25 Ha	Semin

Sumber : Dinas Energi Sumber Daya Mineral Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

Kabupaten Gunungkidul juga memiliki beragam potensi perekonomian mulai dari pertanian, industri, serta potensi pariwisata. Beragamnya jenis aktivitas wisata yang ada diharapkan dapat meningkatkan potensi untuk dikembangkan serta memberikan peluang investasi bagi para investor khususnya dalam bidang transportasi, restoran hingga penginapan serta pengembangan sarana dan prasarana pendukung wisata lainnya karena menurut data Dinas Pariwisata Gunungkidul, pengunjung terus naik maka kebutuhan akan sarana prasarana menjadi urgensi.

Tabel 1. 3 Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Kabupaten Gunungkidul, 2011-2016.

Tahun / Year	Wisatawan / Visitors		Jumlah/ Total
	Mancanegara / International	Domestic / Domestic	
2011	1,299	615,397	616,696
2012	1,800	998,587	1,000,387
2013	3,751	1,333,687	1,337,438
2014	3,060	1,952,757	1,955,817
2015	4,125	2,638,634	2,642,759
2016	3,891	2,989,006	2,992,897

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Gunungkidul

Source : Cultural and Tourist Services of Gunungkidul Regency

Sumber : gunungkidulkab.bps.go.id

Potensi sumber daya alam di kawasan Pansela DIY diantaranya potensi tambang, perikanan, pertanian, energi, pariwisata, dan Pendidikan. Selain itu, di kawasan Pansela tengah dikembangkan proyek infrastruktur seperti Jalur Jalan Lintas Selatan (PANSELA) dan rencana bandara baru di Kabupaten Kulonprogo yang tentunya akan memberikan dampak perkembangan ekonomi bagi kawasan Pansela DIY. Di sisi lain, Pansela juga memiliki kawasan strategis lindung seperti kawasan karst, gumuk pasir, dan mangrove. Dengan demikian, dalam pengembangan kawasan Pansela harus memperhatikan arahan pemanfaatan ruang yang telah ditetapkan agar pembangunan jalur Pansela dapat lestari dan berkelanjutan.

Dengan potensi yang cukup beragam tersebut, pengembangan kawasan Pansela sekarang ini dinilai masih belum optimal. Jika dilihat dari pendekatan jumlah PDRB pada kabupaten yang berada di Pansela yaitu Bantul, Gunungkidul, dan Kulonprogo, dengan luas wilayah mencapai $\pm 81\%$ luas DIY ketiga kabupaten tersebut hanya menyumbangkan 41% total PDRB DIY seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1.3 sebagai berikut:

Tabel 1. 4 Nilai Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten/Kota di DIY atas dasar Harga Berlaku, 2010-2014 (juta rupiah)

Kab./Kota	2010	2011	2012	2013	2014**
Kulon Progo	3.547.056	3.867.136	4.196.448	4.641.905	4.980.812
Bantul	9.076.401	10.097.345	11.242.151	12.729.840	14.225.395
Gunungkidul	6.624.572	7.250.682	7.962.605	8.902.405	9.719.492
Sleman	13.611.725	15.097.600	16.696.582	19.105.499	20.461.475
Yogyakarta	11.777.579	12.962.435	14.327.563	15.981.933	17.738.662
DIY	45.625.589	51.785.150	57.032.974	63.694.695	70.863.438

Sumber : Badan Pusat Statistik DIY 2015

Dilihat dari data perkembangan perekonomian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat kegiatan perekonomian masih terkonsentrasi di wilayah Yogyakarta dan Sleman. Oleh sebab itu, diperlukan upaya akselerasi dalam pembangunan di wilayah Kulon Progo dan Gunungkidul yang disusun berdasarkan perencanaan program/kegiatan lintas sektor. Untuk itulah maka perlu adanya pekerjaan Perencanaan Pembangunan Perekonomian Wilayah Pansela DIY yang mencakup proses identifikasi potensi, permasalahan hingga perumusan arahan kebijakan dan program/kegiatan pembangunan di wilayah jalur jalan pantai selatan.

Salah satu penyebab kecelakaan yaitu pada faktor manusianya itu sendiri. Faktor manusia bisa berupa kondisi fisik dan mental yang kurang baik, sikap berkendara, keterampilan mengemudi yang buruk, serta pengaruh alkohol. Pembangunan *rest area* memiliki fungsi utama sebagai penyedia fasilitas bagi pengendara bermotor perjalanan jarak jauh untuk beristirahat sejenak, kelelahan dan kejenuhan serta fungsi tambahan sebagai tempat rekreasi publik untuk mengurangi stress pengemudi. Sehingga *rest area* diharapkan mampu mawadahi segala kebutuhan pengemudi dengan berbagai fasilitasnya. Kondisi ini menyebabkan *rest area* harus berfokus pada pemecahan permasalahan utama arsitektur dalam perancangan ruang dan bentuk yang secara positif dapat memicu pengembalian kebugaran jasmani dalam waktu singkat.

Bentuk secara arsitektural dapat diartikan sebagai titik temu antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektural termasuk unsur yang mampu menentukan mutu atau jiwa dalam penggambaran ruang bersama tekstur, material, pencahayaan dan warna yang dipadukan. Mutu arsitektur akan ditentukan oleh keahlian seorang perancang

dalam menggunakan dan menyatukan unsur-unsur tadi, baik dalam pembentukan ruang dalam (interior) maupun ruang-ruang luar (eksterior) di sekeliling bangunan.¹

Sedangkan ruang adalah elemen penting dalam perancangan arsitektur, penataan ruang yang sedemikian rupa mampu mempengaruhi munculnya rasa sakit, gusar ataupun gairah dan nyaman bagi manusia selaku penghuni ruang. Penataan ruang pada *rest area* diharapkan mampu memberikan pemulihan/peningkatan kebugaran jasmani bagi pengemudi maupun penumpang kendaraan bermotor yang merasa kelelahan secara fisik maupun psikis setelah menempuh perjalanan jarak jauh. Keterbutuhan ranah fisik (elemen pembentuk ruang) dan non-fisik (jiwa penghuni) dapat ditelisik lewat bagaimana penghuni memaknai estetika ruang yang dihuninya. Pengalaman estetis hakikatnya sebuah keberlanjutan ‘rasa’ dari kualitas formal dunia kehidupan. Nilai-nilai estetisnya yang tidak terdapat dalam dunia objektif (*eksternal objects*), justru terdapat di dalam subjek, terutama dalam kemampuan mengindra dan menikmati keindahan. Ada perluasan pengalaman subjek atas keterhubungan (*attunement*), kecocokan (*fittedness*) dan kepuasan (*satisfaction*) yang berinteraksi secara baik dengan keseluruhan alam semesta. Dunia batin bukan hanya dialami sendiri (*vicariously*), tetapi melalui keterlibatan yang intens dan berkelanjutan yang dialami tubuh dalam mencerap ritme, nada, bentuk, warna, sensasi, dan aspek kualitatif lainnya.²

Sehingga dalam perancangan *rest area* tersebut menggunakan pendekatan arsitektur perilaku melalui pengalaman meruang. Manusia dapat mengalami ruang dalam arsitektur dengan merasakan melalui panca indera nya, melalui penglihatan, pendengaran, penciuman ataupun peraba untuk merasakan suasana di sekitarnya yang dapat mempengaruhi perasaan secara mental dan psikis. Sehingga perancangan berfokus pada penciptaan ruang dalam maupun ruang luar pada *rest area* yang dapat merangsang seluruh panca indera manusia untuk mengalami kesegaran/ rasa relaksasi yang memicu kebugaran tubuh dalam waktu singkat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana konsep rancangan dan perencanaan *Rest Area* di Jalur Jalan Pantai Selatan yang mampu mewadahi pengendara bermotor sebagai pemicu kebugaran

¹Edmund N. Bacon, *Perancangan Kota*, 1974

²Hagman, LCSW dan Press, 2010: 8.

tubuh melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan *Arsitektur Sensory Space*.

1.3. Tujuan Dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan wujud perancangan tata ruang pada *rest area* yang dapat mengurangi rasa lelah, kantuk, bosan serta stress melalui perancangan *Arsitektur sensory space* yang dapat merangsang seluruh panca indera manusia untuk mengalami rasa relaksasi sehingga memicu kebugaran tubuh dalam waktu singkat.

1.3.2. Sasaran

1. Mengolah desain tata ruang dalam dan tata ruang luar untuk memberikan pengalaman meruang yang menyegarkan sehingga mampu memicu/mengembalikan kebugaran jasmani dalam waktu singkat secara fisik maupun psikis.
2. Mengidentifikasi aspek *visual*, *audio*, *touch* dan *smell* untuk pemulihan kebugaran jasmani sehingga membentuk “*Arsitektur Sensory Space*”.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Pembahasan

a. Lingkup Spatial

Dalam lingkup spatial, bagian dalam proyek yang akan diolah adalah tata ruang dalam dan tata ruang luar *rest area*.

b. Lingkup subtansial

Dalam lingkup subtansial, pengolahan tata ruang yang merangsang aspek-aspek sensorik manusia secara positif sehingga dapat memulihkan/meningkatkan kebugaran jasmani dalam waktu singkat.

1.4.2. Pendekatan Studi

Pengolahan ruang pada bangunan melalui pendekatan arsitektur *sensory space* yang akan di terapkan melalui beberapa aspek antara lain: lokasi, tapak, pemintakan dan kedekatan ruang, bentuk, warna dan tekstur, serta visual.

1.5. Metode Pembahasan

1.5.1. Pola Prosedural

Metode studi yang digunakan untuk menyusun landasan konseptual dan mewujudkan rancangan *Rest Area* di Jalur Jalan Pantai Selatan berdasarkan data kualitatif dengan cara:

a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari informasi pustaka melalui jurnal, buku, *website*, yang berhubungan dengan perancangan *Rest Area* beserta aspek-aspek untuk memulihkan kebugaran jasmani, fasilitas *rest area*, standar ruang, hubungan antara ruang dalam dan ruang luar suatu bangunan. Referensi berupa literatur juga dilakukan untuk mencari informasi mengenai *Arsitektur Sensory Space* serta arsitektur perilaku-psikologi sebagai pendekatan dalam mencapai wujud rancangan desain.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengumpulan data catatan lapangan dan hasil wawancara kepada narasumber yang terkait. Observasi yang dilakukan terkait dengan keadaan eksisting *Rest Area* di Jalur Jalan Pantai Selatan.

c. Deskriptif

Deskriptif dilakukan dengan penjabaran data dan informasi aktual yang berkaitan dengan latar belakang permasalahan.

d. Analisis

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan berdasarkan data yang diperoleh. Data-data yang diperoleh digunakan untuk mewujudkan ide gagasan perancangan *Rest Area*. Prosedur analisis data difokuskan pada pengolahan tata ruang luar dan dalam yang berdasarkan perilaku-psikologi serta sense sensorik manusia. Pengolahan ruang tersebut dikaitkan dengan kebutuhan ruang dan konsep desain bangunan secara keseluruhan.

e. Sintesis

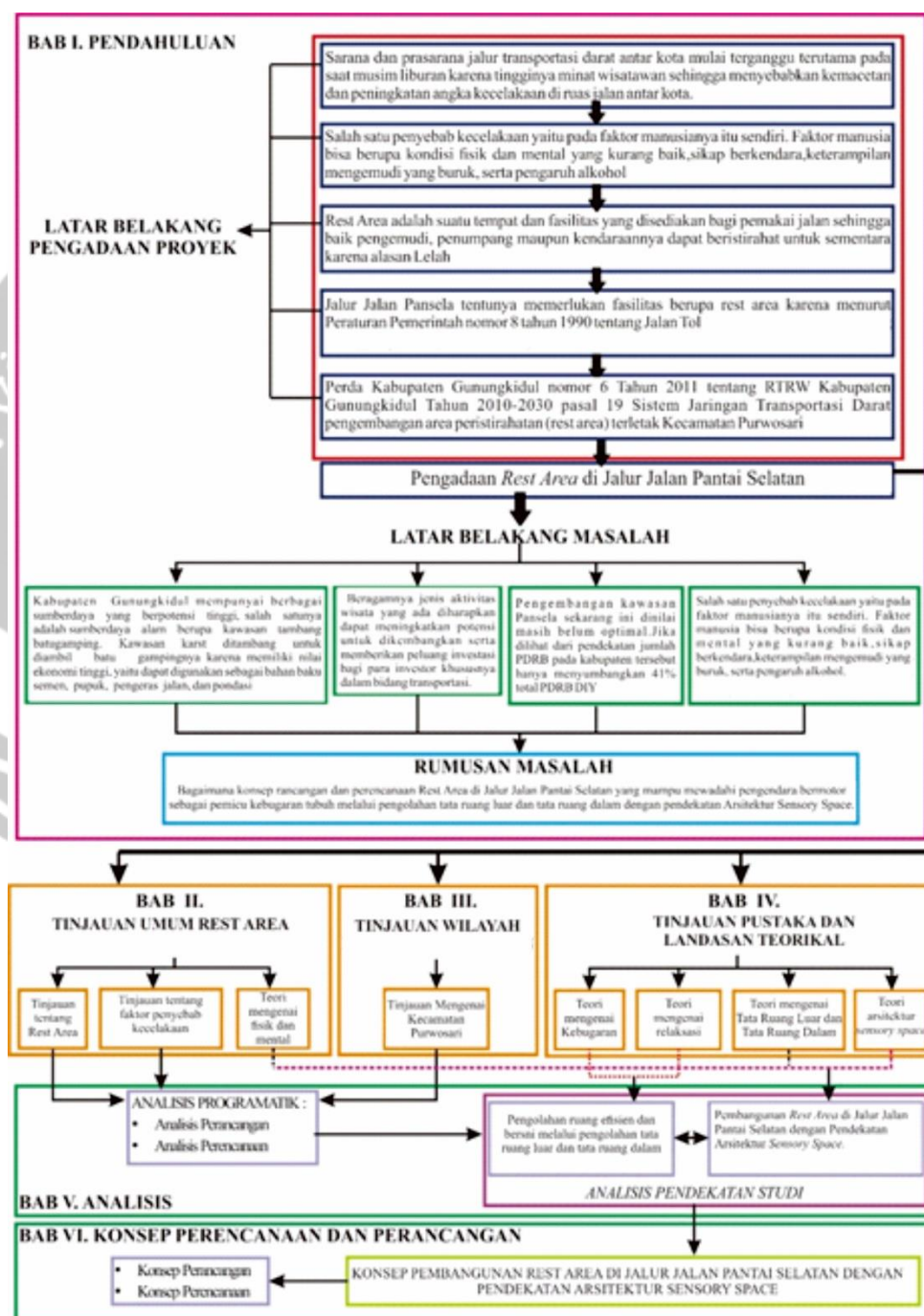
Sintesis dilakukan dengan menyusun hasil analisis berupa konsep dan ide desain perancangan sebagai solusi dari pemecahan masalah pada rancangan *Rest Area*.

f. Aplikasi

Aplikasi dilakukan dengan mengaplikasikan konsep Arsitektur *Sensory Space* dan arsitektur psikologi-perilaku ke dalam penataan ruang luar ataupun dalam serta wujud bangunan.

1.5.2. Tata Langkah

Tabel 1. 5 Tata Langkah



Sumber : Penulis

1.5.3. Keaslian Penulisan

Setiap penulisan merupakan hasil analisis dan pembahasan melalui penelitian, literature, berita yang akan setiap penulisannya akan diberi sumber dan keterangan agar memiliki keaslian penulis.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai Latar Belakang pengadaan proyek dan permasalahan mengenai *Rest Area*, rumusan masalah, tujuan serta sasaran, lingkup dan metode serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN MENGENAI REST AREA

Bab ini berisikan tinjauan mengenai *Rest Area* yang terdiri akan penjelasan dan pengertian mengenai *rest area* secara makro dan mikro, fungsi dan komponen *rest area* serta kebutuhan akan *rest area* secara umum.

BAB III TINJAUAN WILAYAH KECAMATAN PURWOSARI GUNUNGKIDUL

Berisi tinjauan umum wilayah Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul, tinjauan meliputi: kondisi geologis, kondisi klimatologi, kondisi sosial-budaya ekonomi, kondisi geografis, dan administratif serta pemilihan lokasi proyek.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai tinjauan pustaka yang membahas mengenai kelelahan, kebugaran jasmani, panca indera, aspek-aspek panca indera untuk kebugaran, dan teori pengolahan tata ruang dengan pendekatan arsitektur perilaku-psikologi yang didasarkan pada Arsitektur *Sensory Space*.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis mengenai analisis kegiatan para pelaku atau pengguna, analisis standar besaran ruang dan analisis tapak serta analisis pengolahan ruang pada *rest area* agar tercapai kebugaran jasmani dalam waktu singkat melalui aspek-aspek *sensory space*.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN REST AREA DI KECAMATAN PURWOSARI

Bab ini berisikan konsep perencanaan dan perancangan dari *rest area* baik rancangan ruang dalam ataupun ruang luar sehingga terbentuklah suatu *rest area* yang memiliki fungsi dan bentuk ruang yang baik sehingga memberikan kebugaran dalam waktu singkat bagi pengguna.



BAB II

TINJAUAN MENGENAI *REST AREA*

2.1. Tinjauan Rest Area

2.1.1. Pengertian *Rest Area*

Dilihat dari kosakatanya, *Rest Area* mempunyai dua suku kata yaitu "*rest*" dan "*area*" yang mempunyai pengertian tempat beristirahat atau daerah istirahat. Tempat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian berhenti sebentar untuk melepaskan lelah³. Sedangkan kata singgah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tindakan berhenti sebentar di sebuah tempat saat dalam perjalanan, singgah disepadankan dengan mampir.

Dalam peraturan perundangan mengenai Lalu Lintas dan Angkutan Jalan ada ketentuan yang menyebutkan bahwa setiap mengemudikan kendaraan selama 4 jam harus istirahat selama sekurang-kurangnya setengah jam, untuk melepaskan kelelahan, tidur sejenak ataupun untuk minum kopi, makan ataupun ke kamar kecil/toilet.

2.1.2. Fungsi Rest Area

Selain sebagai tempat singgah, *rest area* juga memiliki berbagai fungsi lain seperti :

- 1. Destinasi wisata.**

Rest Area ini diharapkan dapat meningkatkan dan menambah jumlah destinasi wisata di kawasan Kecamatan Purwosari Gunungkidul.

- 2. Kawasan transit antarmoda.**

Dapat dijadikan kawasan transit untuk mendukung kebutuhan bus sehingga dapat menurunkan penumpang di *Rest Area* dan penumpang akan melanjutkan perjalanan dengan kendaraan lain yang akan mendistribusikan ke tujuan sekitar.

- 3. Pengembangan integrasi kawasan industri.**

Memberi kebangkitan ekonomi yang lebih besar lagi bagi Kecamatan Purwosari Gunungkidul.

2.1.3. Fasilitas *Rest Area*

Lokasi *rest area* biasanya ditandai dengan adanya:

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia

- 1) Tempat Istirahat
- 2) Tempat Makan
- 3) Tempat Rekreasi
- 4) Tempat perbelanjaan
- 5) Pom bensin
- 6) Bengkel
- 7) Tempat beribadah
- 8) Kamar mandi
- 9) Atm Centre

2.1.4. Pelaku pada *Rest Area*

Perencanaan rest area memiliki beberapa kriteria:

- (a) Konsumen / Masyarakat sebagai pengunjung
- (b) Pemilik / Staff sebagai pengelola
- (c) Karyawan / pekerja sebagai penyedia jasa

2.1.5. Persyaratan Rest Area

Perencanaan rest area memiliki beberapa kriteria:

- a. Jalur mobil penumpang harus dipisah dari jalur mobil barang
- b. Pemisahan tempat pengisian bahan bakar antara mobil penumpang dengan truk
- c. Parkir mobil penumpang harus dilengkapi dengan fasilitas pejalan kaki yang aman
- d. Parkir mobil penumpang dipisah dari parkir truk
- e. Khusus jalur truk agar sedapat mungkin satu arah

2.1.6. Klasifikasi *Rest Area*

Menurut Peraturan Menteri PUPR tentang tempat istirahat dan pelayanan jalan tol *Rest Area* dikelompokkan ke dalam 3 tipe yaitu:

1. Tipe A

Kebutuhan luas paling sedikit 6 ha (enam hektar) dengan lebar paling sedikit 150m. Tempat istirahat dan parkir yang harus memenuhi ketentuan tertentu yaitu, kapasitas parkir minimum 100 kendaraan golongan I (kendaraan kecil termasuk bus) serta ketersediaan sarana pelayanan umum yang terdiri dari peturasan, mushola, tempat istirahat, restoran, toko kecil dan SPBU.

2. Tipe B

Kebutuhan luas paling sedikit 3 ha (tiga hektar) dengan lebar paling sedikit 10 m. Tempat istirahat dan parkir dengan kapasitas minimum 25 kendaraan dan dilengkapi sarana umum seperti tempat istirahat, toilet, mushola dan kedai.

3. Tipe C

Kebutuhan luas paling sedikit 2.500m² (dua ribu lima ratus meter persegi) dengan lebar paling sedikit 25 m. Tempat parkir dengan kapasitas paling sedikit 20 (dua puluh) unit untuk kendaraan golongan I (kendaraan kecil termasuk bus) dengan luas total paling sedikit 350m² (tiga ratus meter persegi) dan 5 (lima) unit kendaraan golongan II/III/IV/V (truk dengan 2 gandar) dengan luas total paling sedikit 300m² (tiga ratus meter persegi).

2.2. Standar Perancangan

Kebutuhan toilet pada TIP (Tempat Istirahat dan Pelayanan) diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- A. TIP tipe A menyediakan paling sedikit 10 buah toilet untuk pria dengan luas total paling sedikit 10m² (sepuluh meter persegi) dan 20 buah toilet untuk wanita dengan luas total paling sedikit 20m² (dua puluh meter persegi).⁴
- B. TIP tipe B menyediakan paling sedikit 4 buah toilet untuk pria dengan luas total paling sedikit 4m² (empat meter persegi) dan 10 buah toilet untuk wanita dengan luas total paling sedikit 10m² (sepuluh meter persegi).
- C. TIP tipe C menyediakan paling sedikit 10 buah toilet untuk pria dengan luas total paling sedikit 10m² (sepuluh meter persegi) dan 20 buah toilet untuk wanita dengan luas total paling sedikit 20m² (dua puluh meter persegi).

Kebutuhan area restoran TIP diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- A. TIP tipe A menyediakan area restoran dengan luas paling sedikit 1.000 m² (seribu meter persegi) ; dan

- B. TIP tipe B menyediakan restoran dengan luas paling sedikit 800 m² (delapan ratus meter persegi)

Kebutuhan area mushola TIP diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- A. TIP tipe A menyediakan mushola dengan luas paling sedikit 400m² (empat ratus meter persegi).
- B. TIP tipe B menyediakan mushola dengan luas paling sedikit 200m² (dua ratus meter persegi).
- C. TIP tipe C menyediakan mushola dengan luas paling sedikit 50m² (lima puluh meter persegi).

Kebutuhan area ruang terbuka hijau pada TIP diatur dengan ketentuan TIP tipe A dan TIP tipe B menyediakan ruang terbuka hijau dengan luas paling sedikit 10% (sepuluh persen) dari total luasan TIP.

Kebutuhan area restoran pada TIP diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- A. TIP tipe A menyediakan area restoran dengan luas paling sedikit 1.000m² (seribu meter persegi).
- B. TIP tipe B menyediakan area restoran dengan luas paling sedikit 800m² (delapan ratus meter persegi).

Kebutuhan area warung atau kios pada TIP diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- A. TIP tipe A menyediakan area warung atau kios dengan luas total paling sedikit 300m² (tiga ratus meter persegi).
- B. TIP tipe B menyediakan area warung atau kios dengan luas total paling sedikit 200m² (dua ratus meter persegi).
- C. TIP tipe C menyediakan area warung atau kios dengan luas total paling sedikit 50m² (lima puluh meter persegi).

2.3. Studi Preseden

A. United Oil Gasoline Station / Kanner Architect

- Kanner Architect

- Los Angeles, United States
- 630m²
- 2009



Gambar 2. 1 Preseden

Sumber : *Archdaily.com*

Penerapan bentuk massa pada bangunan ini dapat menarik perhatian pengemudi sehingga dapat dijadinya focal point. Selain itu juga penetapan sirkulasi kendaraan yang ditata rapi dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung/pengguna bangunan.

B. United Petroleum / Peddle Thorp Architects

- Peddle Thorp Architects
- Corio, Australia
- 1650m²
- 2016



Gambar 2. 2 Preseden

Sumber : *Archdaily.com*

Desain pada bangunan ini memperkenalkan penggunaan ekstensif bahan-bahan alami, warna yang 'hangat' dan tekstur yang lembut dari material tersebut. Selain itu juga dengan *landscape* yang menciptakan suasana ambient dan alami, misal dengan penerapan bidang vertikal di tengah yang membagi area servis truk dan mobil. Hal ini juga dapat dijadikan peredaman akustika antar pengguna ruang.



BAB III

TINJAUAN WILAYAH KECAMATAN PURWOSARI

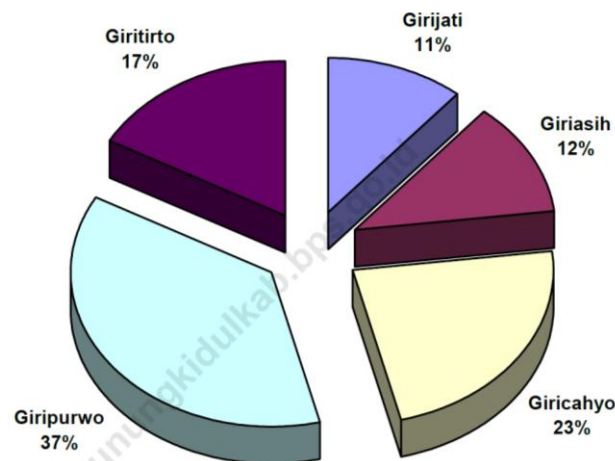
3.1. Tinjauan Wilayah Kecamatan Purwosari

3.1.1. Administrasi

Kecamatan Purwosari merupakan salah satu kecamatan yang terdapat di kabupaten Gunungkidul. Kecamatan Purwosari terdiri dari lima desa yang terdiri dari desa giri jati, desa giri asih, desa giri cahyo, desa purwo dan desa giri tirto. Jarak desa terjauh dari ibukota kabupaten yaitu 7 km (desa giri jati). Luas kecamatan purwosari yaitu 7.175,99 Ha dan desa terluas adalah desa giri purwo dengan luas sebesar 2.725,70 Ha.

Untuk penggunaan lahan terluas di kecamatan purwosari terdapat pada penggunaan lahan tanah kering yaitu sebesar 5.403,35 Ha, disusul dengan penggunaan tanah lainnya sebesar 805,77 Ha, penggunaan bangunan sebesar 466,81 Ha, penggunaan hutan negara sebesar 319,76 Ha dan yang paling sedikit untuk penggunaan tanah sawah yaitu seluas 180,30 Ha.

Sistem pengairan pada lahan tanah sawah di kecamatan purwosari terdiri dari sederhana, dan tadah hujan. Sistem pengairan terluas yaitu sistem tadah hujan dengan luas 131,70 Ha. (Gunungkidul, 2018)



Gambar 3. 1 Presentase Luas Desa di Kecamatan Purwosari

Sumber : Kantor Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul

3.1.2. Kondisi sosial budaya

Banyaknya perkumpulan kesenian di Kecamatan Purwosari juga dapat dimaksimalkan ,termasuk Desa Giri Purwo karena merupakan desa yang paling banyak memiliki perkumpulan kesenian daerah daripada desa lain. Selain itu kesenian tersebut dapat dimanfaatkan sebagai ciri khas sekaligus pembeda dari *Rest Area* di daerah lain. Jumlah perkumpulan kesenian dapat dilihat dari tabel grafik di bawah ini. (Gunungkidul, 2018)

Tabel 3. 1 Banyaknya Perkumpulan Kesenian menurut Jenisnya di Kecamatan Purwosari

Nama Desa	Seni Lukis	Seni Ukir	Dekorasi	Tatah Wayang Kulit
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Giri Jati	-	-	3	-
2. Giri Asih	-	-	2	-
3. Giri Cahyo	-	1	3	-
4. Giri Purwo	2	3	4	2
5. Giri Tirta	-	4	2	-
Jumlah	2	8	14	2

Sumber : Pemilik Kebudayaan Kantor Kecamatan Purwosari Kabupaten Gunungkidul.

3.1.3. Tata Ruang Kawasan *Rest Area*

1. KDB

Peraturan zonasi untuk kawasan peruntukan industri disusun dengan ketentuan lahan untuk bangunan fisik maksimal 70% (tujuh puluh perseratus)dari luas lahan.

2. Ruang Terbuka Hijau

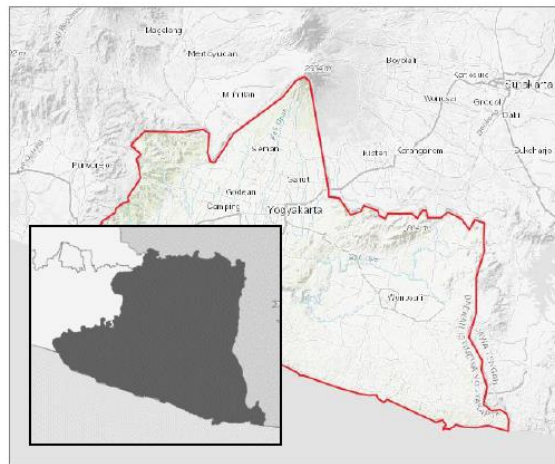
Luas ruang terbuka hijau sebesar minimal 30% (tiga puluh perseratus) terdiri dari 20% (dua puluh perseratus) ruang terbuka hijau publik dan 10% (sepuluh perseratus) ruang terbuka hijau privat.

3.2. Tinjauan Kabupaten Gunungkidul

Berikut tinjauan wilayah berdasarkan beberapa aspek guna pertimbangan pemilihan lokasi untuk proyek

3.2.1. Kondisi Geografis

Kabupaten Gunungkidul adalah salah satu kabupaten yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan Ibukotanya Wonosari. Luas wilayah Kabupaten Gunungkidul 1.485,36 km² atau sekitar 46,63 % dari luas wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Kota Wonosari terletak di sebelah tenggara kota Yogyakarta (Ibukota Daerah Istimewa Yogyakarta), dengan jarak \pm 39 km. Wilayah Kabupaten Gunungkidul dibagi menjadi 18 Kecamatan dan 144 desa.



Gambar 3. 2 Lokasi Kabupaten Gunungkidul

Sumber : Kementrian ATR dan BPN

3.2.2. Batas Wilayah

Pada bagian utara, berbatasan dengan Kabupaten Klaten, terdapat kawasan perbukitan campuran gamping dan batuan beku sisa aktivitas vulkanik purba yang kemudian terhenti yang dinamakan Perbukitan Baturagung. Di selatan Baturagung terletak Cekungan Wonosari, berupa dataran ketinggian menengah yang terbentuk karena aliran Sungai Oya. Sungai ini bermuara ke Sungai Opak. Cekungan Wonosari banyak menyimpan peninggalan dari masa prasejarah, sejak Zaman Batu Tua sampai Zaman Batu Baru, yang unik yang tidak dijumpai di kabupaten lain di Yogyakarta. Di bagian timur laut, berbatasan dengan Kabupaten Wonogiri terdapat pegunungan kecil yang dikenal sebagai Pegunungan Panggung.

3.2.3. Topografi

Berdasarkan kondisi topografi Kabupaten Gunungkidul dibagi menjadi 3 (tiga) zona pengembangan, yaitu :

Zona Utara disebut wilayah Batur Agung dengan ketinggian 200 m - 700 m di atas permukaan laut. Keadaannya berbukit-bukit, terdapat

sumber-sumber air tanah kedalaman 6m-12m dari permukaan tanah. Jenis tanah didominasi latosol dengan batuan induk vulkanik dan sedimen taufan. Wilayah ini meliputi Kecamatan Patuk, Gedangsari, Nglipar, Ngawen, Semin, dan Kecamatan Ponjong bagian utara.

Zona Tengah disebut wilayah pengembangan Ledok Wonosari, dengan ketinggian 150 m - 200 mdpl. Jenis tanah didominasi oleh asosiasi mediteran merah dan grumosol hitam dengan bahan induk batu kapur. Sehingga meskipun musim kemarau panjang, partikel-partikel air masih mampu bertahan. Terdapat sungai di atas tanah, tetapi dimusim kemarau kering. Kedalaman air tanah berkisar antara 60 m - 120 m di bawah permukaan tanah. Wilayah ini meliputi Kecamatan Playen, Wonosari, Karangmojo, Ponjong bagian tengah dan Kecamatan Semanu bagian utara.

Zona Selatan disebut wilayah pengembangan Gunung Seribu (Duizon gebergton atau Zuider gebergton), dengan ketinggian 0 m - 300 mdpl. Batuan dasar pembentuknya adalah batu kapur dengan ciri khas bukit-bukit kerucut (Conical limestone) dan merupakan kawasan karst. Pada wilayah ini banyak dijumpai sungai bawah tanah. Zone Selatan ini meliputi Kecamatan Saptosari, Paliyan, Giriuboo, Tanjungsari, Tepus, Rongkop, Purwosari, Panggang, Ponjong bagian selatan, dan Kecamatan Semanu bagian selatan.

3.2.4. Klimatologi

Wilayah Kabupaten Gunungkidul termasuk daerah beriklim tropis, dengan topografi wilayah yang didominasi dengan daerah kawasan perbukitan karst. Wilayah selatan didominasi oleh kawasan perbukitan karst yang banyak terdapat goa-goa alam dan juga sungai bawah tanah yang mengalir. Dengan kondisi tersebut menyebabkan kondisi lahan di kawasan selatan kurang subur yang berakibat budidaya pertanian di kawasan ini kurang optimal.

3.2.5. Potensi Pariwisata

Kabupaten Gunungkidul mempunyai daya tarik wisata pantai unggulan, yaitu wisata alam pantai sejumlah kurang lebih 46 pantai yang terbentang sejauh 70 km di wilayah selatan Gunungkidul. Salah satu pantai yang menarik dan berpotensi adalah Pantai Wediombo. Pantai Wediombo terletak di timur pantai yang cukup terkenal yaitu Pantai Siung, tepatnya di Dukuh Jepitu, Desa Jepitu, Kecamatan Girusubo, Kabupaten Gunungkidul. Selain masih alami dengan pemandangannya yang sangat indah, pantai ini belum populer di kalangan wisatawan domestik maupun mancanegara. Pantai Wediombo ini adalah salah satu pantai yang sangat berpotensi, namun hingga sekarang Pantai Wediombo belum dikelola dengan baik. Permasalahan yang ada di pantai wediombo meliputi infrastruktur yang belum memadai, keterbatasan modal, kompetensi SDM, fasilitas yang belum lengkap, regulasi yang belum jelas, tata kelola daya tarik wisata yang kurang, kurangnya perhatian dari dinas pariwisata dan kebudayaan maupun pihak- pihak terkait, serta metode dan media pemasaran yang belum maksimal.

3.2.6. Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Beragamnya jenis aktivitas wisata yang ada, diharapkan dapat meningkatkan potensi untuk dikembangkan serta memberikan peluang investasi bagi para investor khususnya dalam bidang transportasi, restoran hingga penginapan serta pengembangan sarana dan prasarana pendukung wisata lainnya karena menurut data Dinas Pariwisata Gunungkidul, pengunjung terus naik maka kebutuhan akan sarana prasarana menjadi urgensi.



Gambar 3. 4 Lokasi *Rest Area* di Kecamatan Purwosari

Sumber : www.googleearth.com

Informasi Tapak:

Batas Utara : Vegetasi

Batas Timur : Vegetasi

Batas Selatan : Jalur Jalan Pantai Selatan

Batas Barat : Pemukiman

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

4.1. Pengertian Kelelahan

4.1.1. Definisi Kelelahan

Fatigue berasal dari kata “fatigare” yang berarti hilang atau lenyap (*wastetime*). Secara umum dapat diartikan sebagai perubahan dari keadaan yang lebih kuat ke keadaan yang lebih lemah. Kelelahan merupakan kondisi yang ditandai dengan perasaan lelah dan penurunan kesiagaan serta berpengaruh terhadap produktivitas kerja (Grandjean, 1985)

Kelelahan adalah suatu mekanisme perlindungan tubuh agar tubuh terhindar dari kerusakan yang lebih lanjut sehingga terjadi pemulihan setelah istirahat. Kelelahan diatur secara sentral oleh otak. Pada susunan saraf terdapat sistem aktivasi (bersifat simpatis) dan inhibisi (bersifat parasimpatis). Istilah kelelahan biasanya menunjukkan kondisi yang berbeda-beda pada setiap individu tetapi semuanya bermuara kepada kehilangan efisiensi dan penurunan kapasitas kerja serta ketahanan tubuh. (Tarwaka, 2010)

Kelelahan adalah kondisi akut, yang dimulai dari rasa letih yang kemudian mengarah pada kelelahan mental ataupun fisik dan dapat menghalangi seorang untuk dapat melaksanakan fungsinya dalam batas-batas normal. Perasaan lelah ini lebih dari sekedar perasaan letih dan mengantuk, perasaan lelah ini terjadi ketika seseorang telah sampai kepada batas kondisi fisik atau mental yang dimilikinya (Council, 2006)

4.1.2. Faktor Penyebab Terjadinya Kelelahan

Menurut (P.K., 1996) ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya kelelahan yaitu: faktor internal dan faktor eksternal. Secara umum faktor internal yang berasal dari dalam individu, terdiri dari 2 faktor yaitu: faktor somatis (fisik) seperti: kesehatan/ gizi/ pola makan, jenis kelamin, usia. Dan faktor psikis, seperti: pengetahuan, sikap/gaya hidup/pengelolaan stress.

Sedangkan yang termasuk faktor eksternal yang merupakan faktor yang berasal dari luar yaitu: faktor fisik, seperti: kebisingan, suhu, pencahayaan. Faktor kimia, seperti: zat beracun. Faktor biologis, seperti: bakteri jamur.

4.1.3. Klasifikasi Kelelahan

Ada beberapa pendapat mengenai tipe kelelahan akibat kerja. (Muchinsky & Monohan, 1987) menyatakan ada empat tipe kelelahan yakni:

1. Kelelahan otot (*muscular fatigue*), disebabkan oleh aktivitas yang membutuhkan tenaga fisik yang banyak dan berlangsung lama. Tipe ini berhubungan dengan perubahan biokimia tubuh dan dirasakan individu dalam bentuk sakit yang akut pada otot.
2. Kelelahan mental (*mental fatigue*), berhubungan dengan aktivitas kerja yang monoton. Kelelahan ini dapat membuat individu kehilangan kendali akan pikiran dan perasaan, individu menjadi kurang ramah dalam berinteraksi dengan orang lain, pikiran dan perasaan yang seharusnya ditekan karena dapat menimbulkan konflik dengan individu lain menjadi lebih mudah diungkapkan.
3. Kelelahan emosional (*emotional fatigue*), dihasilkan dari stres yang hebat dan umumnya ditandai dengan kebosanan. Kelelahan ini berasal dari faktor-faktor luar.
4. Kelelahan ketrampilan (*skills fatigue*), berhubungan dengan menurunnya perhatian pada tugas-tugas tertentu seperti tugas pilot atau pengontrol lalu lintas udara. Pada kelelahan tipe ini standar akurasi dan penampilan kerja menurun secara progresif.

4.2. Pengertian Kebugaran Jasmani

Menurut (Sajoto, 1988), kebugaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas sehari-hari dengan tanpa mengalami kelelahan yang berarti, dengan mengeluarkan energi yang cukup besar, guna memenuhi kebutuhan gerakanya dan menikmati waktu luang serta untuk memenuhi keperluan darurat bila sewaktu waktu diperlukan. Pengertian kebugaran jasmani, merupakan suatu aspek fisik dari kesegaran menyeluruh (*total fitness*) yang memberi kemampuan pada seseorang untuk menjalankan kehidupan yang produktif dan dapat menyesuaikan pada tiap pembebanan atau stres fisik yang wajar. Menurut Rusli Lutan, kebugaran jasmani merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan segala macam pekerjaan fisik yang memerlukan fleksibilitas, daya tahan dan kekuatan. Hakikat dari kebugaran jasmani adalah hal yang dibutuhkan tubuh agar mencapai tubuh yang bugar. Misalnya ketika mata mengantuk, maka kita berhak untuk mengistirahatkan tubuh terlebih dahulu.

4.2.1. Aspek Kebugaran Jasmani

Menurut (Ateng, 1992), faktor-faktor yang mempengaruhi kebugaran jasmani:

- b. Pemeriksaan kesehatan secara berkala atau teratur, imunisasi terhadap berbagai penyakit, serta pemeriksaan dokter apabila diperlukan.
- c. Pemenuhan gizi yang memadai dengan makan makanan yang cukup baik kualitas maupun kuantitasnya.
- d. Pemeliharaan kesehatan mulut dan pemeriksaan gigi secara berkala sehingga fungsi pengunyah menjadi lebih baik.
- e. Latihan atau aktifitas yang disesuaikan dengan umur, kondisi individu, kualitas serta kuantitas latihan.
- f. Pekerjaan yang disesuaikan dengan minat dan kemampuan serta dilakukan dalam situasi yang menyenangkan, sangat penting bagi kesegaran jasmani.
- g. Meningkatkan kesegaran jasmani perlu rekreasi dan bermain dalam suasana yang menyenangkan dalam pergaulan yang menarik dan menyenangkan pikiran.
- h. Relaksasi dan istirahat yang cukup adalah hal yang paling penting untuk kesehatan dan kesegaran jasmani.

4.3. Pengertian Arsitektur Perilaku-Psikologi

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin kompleks maka perilaku manusia semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Egan, 2011)

Teori perilaku hanya menganalisa perilaku yang tampak, dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan. Teori perilaku lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku manusia sebagai pengaruh lingkungan. Teori perilaku tidak mempersoalkan apakah manusia itu baik atau jelek, rasional atau emosional; teori perilaku hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah

laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan.⁵

4.3.1. Faktor yang mempengaruhi perilaku

Hubungan antara perilaku manusia dengan suatu setting fisik terdapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia sehingga apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia. Variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Haryadi & Setiawan, 1995), antara lain:

- Ruang
Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- Ukuran dan Bentuk
Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- Perabot dan penataannya
Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- Warna
Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- Suara, Temperatur dan Pencahayaan
Suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

⁵<https://www.scribd.com/document/355248954/Arsitektur-perilaku-pdf>

4.4. Pengertian Panca indera

Organ akhir khusus untuk menerima rangsangan tertentu. Diperantarai oleh sistem saraf (sensori impression). Rangsangan berupa: sentuhan, pengecapan, penglihatan, penciuman dan suara. Setiap organ indera menerima stimulus tertentu, menghasilkan lalu mengirimkan impuls, dan interpretasi tertentu.⁶

4.4.1. Aspek Panca Indera

Panca indera umumnya menangkap sensasi yang berasal dari luar tubuh, adapun aspek panca indera yang menangkap rangsangan yang berpengaruh terhadap kebugaran tubuh:

a. Indera Penglihatan / *Visual*

Dalam banyak hal, penglihatan adalah indera utama manusia. Cahaya masuk melalui mata dan difokuskan dengan cara memilahnya pada retina sesuai dengan arah asal. Penglihatan memberi informasi mengenai bentuk dan warna. Fungsinya untuk melihat lingkungan sekitarnya dalam bentuk gambar, sehingga dengan mata bisa mengenali benda-benda yang ada di sekitarnya dengan cepat.⁷

b. Indera Pendengaran / *Audio*

Mendengar adalah kemampuan untuk merasakan suara dengan mendeteksi getaran. Frekuensi yang mampu didengar oleh manusia disebut audio atau sonik. Suara biasanya tidak berasal dari satu sumber: dalam situasi nyata, suara berasal dari berbagai sumber dan arah sehingga ditumpangkan ketikasampai di telinga. Indera pendengaran bertugas untuk memisahkan sumber-sumber yang diperlukan, memperkirakan jarak dan arah suara serta mengidentifikasi suara.⁸

c. Indera Peraba / *Touch*

Persepsi haptik adalah proses mengenali objek melalui sentuhan. Melibatkan kombinasi persepsi somatosensori pada permukaan kulit. Orang dapat dengan cepat dan akurat mengidentifikasi objek tiga dimensi

⁶http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/KKPMT_3_Panca_1sd5.pdf

⁷Gollisch, Tim; Meister, Markus (28 January 2010). "[Eye Smarter than Scientists Believed: Neural Computations in Circuits of the Retina](#)". *Neuron*. **65** (2): 150–164.

⁸Moore, Brian C. J. (15 October 2009). "Audition". In Goldstein, E. Bruce. *Encyclopedia of Perception*. Sage. pp. 136–137. ISBN 978-1-4129-4081-8. Archived from the original on 9 November 2011. Retrieved 26 March 2011

dengan sentuhan.⁹ Selain itu kulit mampu untuk menerima sebuah rangsangan berupa temperatur suhu, sentuhan, rasa sakit, tekanan, tekstur, dan lain sebagainya.

d. Indera Perasa / *Smell*

Hidung ialah indera yang kita gunakan untuk mengenali suatu lingkungan sekitar atau sesuatu dari aroma yang dihasilkan. Serabut-serabut pada saraf penciuman terdapat pada bagian atas selaput lendir hidung. Serabut-serabut olfaktori ini mempunyai fungsi untuk mendeteksi rangsang zat kimia dalam bentuk gas di udara (kemoreseptor).

4.5. Pengertian Sensory Space

Di dunia saat ini, bidang arsitektur hampir sepenuhnya terfokus pada visual. Fokus utamanya adalah pada bagaimana bangunan terlihat atau bagaimana menarik bagi orang-orang dari luar, tentang pengertian mengenai dunia yang datang hanya melalui penglihatan, tetapi tidak berarti itu adalah satu-satunya hal yang dipertimbangkan. Indera kita yang lain juga memiliki pengaruh yang sama terhadap bagaimana kita mengalami dunia dan ruang dalam arsitektur, dan bagaimana perasaan kita secara psikis dan fisik.¹⁰

Berdasar teori arsitektur perilaku-psikologi, suatu ruang/bangunan arsitektur sangat berpengaruh terhadap perilaku pengguna ruang tersebut, setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Sehingga *Sensory Spaces* merupakan ruang yang diciptakan berdasar perilaku dari manusia yang mengalami kelelahan secara fisik maupun pikiran yang ingin mencapai kebugaran jasmani nya kembali yang didasarkan pada rangsangan terhadap panca indera manusia yang mampu memberikan sensasi pengalaman meruang yang menyegarkan bagi pengunjung secara *visual, audio, touch* dan *smell* sehingga pengunjung mengalami relaksasi pada fisik maupun psikis yang memicu kebugaran jasmaninya untuk beraktivitas kembali.

⁹Robles-de-la-torre, Gabriel; Hayward, Vincent (2001). "Force can overcome object geometry in the perception of shape through active touch". *Nature*.

¹⁰<https://surface.syr.edu/>

4.6. *Sensory Spaces* Terhadap Kebugaran Jasmani

Hal-hal yang mengelilingi kita dan interaksi kita dengan ruang tanpa sadar membuat kita merasakan dan mengalaminya dengan cara tertentu, baik secara fisik maupun psikis/mental. Arsitektur harus mempertimbangkan hal tersebut untuk menciptakan kualitas ruang yang dapat memberikan kebugaran jasmani melalui aspek-aspek sensorik manusia.

4.6.1. Visual

Elemen arsitektur yang paling mudah ditangkap indera mata adalah warna. Selain warna ada elemen garis, bentuk, motif dan tekstur. Elemen-elemen arsitektur dalam desain ruang luar ataupun ruang dalam dapat mempengaruhi suasana atau psikis seseorang. Dari banyaknya elemen arsitektur yang paling mudah di tangkap mata dan yang memiliki pengaruh terhadap suasana ruang antara lain warna, bentuk, tekstur dan pencahayaan. Kombinasi dan keteraturan dari elemen-elemen tersebut menciptakan prinsip-prinsip visual, yaitu *unity* (kesatuan), *rhythm* (ritme), *proportion* (proporsi), *scale* (skala), *balance* (keseimbangan). Prinsip-prinsip visual inilah yang seringkali dilihat sebagai informasi dan menimbulkan persepsi.¹¹

4.6.1.1. *Attractive*

Ruang yang *attractive* mampu memberikan kesan secara visual yang mampu menghilangkan kejenuhan maupun stress sehingga meningkatkan kebugaran, ciri ruang yang *attractive* adalah sebagai berikut:

a. Kontras

Sesuatu dikatakan *attractive* apabila sesuatu tersebut kontras terhadap lingkungannya. Kekontrasan tersebut menjadikannya menonjol sehingga mampu menarik perhatian sekelilingnya.

b. Dinamis

Dinamis berarti tidak statis, tidak membosankan, mengalir secara berkelanjutan. Dinamis berarti tidak monoton dan menghasilkan sesuatu seperti variasi bentuk, komposisi warna, sehingga mampu menarik perhatian.

¹¹ <https://jlbi.iplbi.or.id/>

4.6.1.2. Warna

Warna merupakan salah satu unsur penting dalam perancangan pada ruang arsitektur karena memberi pengaruh dalam pengungkapan perasaan pengguna ruang. Penjelasan dari unsur-unsur warna yang diciptakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 **Penjelasan Warna**

Warna Merah	Keberanian, Kekuatan, Energi, Gairah, Semangat, Nafsu dan Adrenalin
Warna Hijau	Kesuburan, Kesegaran, Kedamaian dan Keseimbangan
Warna Orange	Kehangatan, Kenyamanan, Keceriaan
Warna Kuning	Ceria, Bahagia, Energik dan Optimis
Warna Biru	Stabil, Kecerdasan, Rasa Percaya Diri
Warna Ungu	Keakraban dan Rasa Aman
Warna Hitam	Hampa, Duka dan Misterius
Warna Putih	Bersih, Suci, Ringan dan Kebebasan
Warna Coklat	Keakraban dan Rasa Aman
Abu – Abu	Keseriusan, Kestabilan, Kemandirian dan Tanggung Jawab
Warna Emas	Prestasi, Kesuksesan, Kemewahan, Kemenangan dan Kemakmuran
Warna Tosca	Ketenangan dan Kesabaran
Warna Magenta	Keseimbangan Fisik, Mental, Spiritual dan Emosional

Sumber: (<https://salamadian.com/arti-warna/>)
diakses pada tanggal 5 Oktober 2018

4.6.2. Audio

Telinga merupakan indera pendengaran yang menerima rangsang berupa suara. Melalui indera pendengaran ini kita bisa membedakan suara-suara yang keras, lemah dan lembut dari suatu dialog percakapan, atau mendengarkan nada-nada musik yang indah. Suara-suara bising perkotaan dapat memicu terjadinya stress. Pencemaran suara diakibatkan oleh suara-suara bervolume tinggi yang membuat daerah sekitarnya menjadi bising. Tingkat kebisingan terjadi bila

intensitas bunyi melampaui 70 desibel (dB). Batas aman pendengaran manusia adalah 70 desibel (dB) sedangkan untuk menciptakan suasana yang tenang batas pendengaran adalah 20-50 dB.¹²Pada jurnal penelitian Jason J Alvarsson (2010) menunjukkan bahwa suara alam, gemericik air dan kicauan burung dapat mempercepat penyembuhan orang sakit dan dapat mengurangi tingkat stres seseorang.

4.6.2.1. Kebisingan

Kebisingan didefinisikan sebagai suara yang tak dikehendaki, misalnya yang merintangi terdengarnya suara-suara, musik, atau yang menyebabkan rasa sakit atau yang menghalangi gaya hidup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kebisingan adalah bunyi atau suara yang tidak dikehendaki dan dapat mengganggu kesehatan, kenyamanan serta dapat menimbulkan ketulian.¹³Pengaruh kebisingan:

a. Gangguan fisiologis

Gangguan dapat berupa peningkatan tekanan darah, nadi dan dapat menyebabkan pucat dan gangguan sensoris

b. Gangguan psikologis

Gangguan psikologis dapat berupa rasa tidak nyaman, kurang konsentrasi, susah tidur, emosi dan lain-lain.

c. Gangguan komunikasi

Gangguan komunikasi dapat menyebabkan terganggunya pekerjaan, bahkan bisa berakibat kepada kecelakaan karena tidak dapat mendengar isyarat ataupun tanda bahaya.

d. Gangguan keseimbangan

Gangguan keseimbangan ini mengakibatkan gangguan fisiologis seperti kepala pusing, mual dan lain-lain.

e. Gangguan pada pendengaran (Ketulian)

Merupakan gangguan yang paling serius karena pengaruhnya dapat menyebabkan berkurangnya fungsi pendengaran. Gangguan pendengaran ini bersifat progresif tapi apabila tidak dilakendalkan dapat menyebabkan ketulian permanen.

¹²<https://media.neliti.com/media/publications/115231-ID-perancangan-bangunan-spa-di-malang-denga.pdf>

¹³<http://library.usu.ac.id/download/ft/07002749.pdf>

4.6.2.2. Air

Elemen air dapat diaplikasikan dalam beberapa cara antara lain sebagai kolam dalam taman, dalam bentuk *fountain* atau air mancur, atau dalam bentuk tetesan air. Setiap aplikasi air dalam keadaan diam, mengalir, atau menetes mempunyai suara yang berbeda. Air dalam bentuk kolam, airnya cenderung tenang dan tidak menghasilkan suara. Air dengan tetesan suara yang keluar akan tergantung dari seberapa banyak tetesan. Semakin deras tetesan yang keluar maka semakin keras suaranya. Suara air dengan ritme yang tetap dan dalam ambang suara dengan intensitas dibawah 50 dB maka suara akan memberikan ketenangan.¹⁴

4.6.3. Touch

Relaksasi indera peraba adalah relaksasi melalui sentuhan pada kulit melalui paparan sinar matahari dan tekanan secara langsung pada titik-titikdibagian tubuh yang berhubungan langsung dengan organ dalam tubuhuntuk merelaksasi otot, telapak kaki merupakan bagian yang terdapat paling banyak titik syaraf yang terhubung dengan tubuh bagian dalam.

4.6.3.1. Material

Penggunaan material batuan tidak tajam dapat mereflesi kaki dengan cara berjalan di atasnya. Material batuan tersebut dapat menekan titik-titik refleksi sehingga memberikan efek rileks dan memberikan kesehatan bagi tubuh, hal tersebut dapat diterapkan dalam bangunan yaitu menggunakan bahan lantai yang bertekstur bebatuan pada area-area tertentu

4.6.3.2. Sinar Matahari

Pencahayaan alami dalam sebuah bangunan dapat menghemat konsumsi energi dan mengurangi tingkat polusi. Tujuan digunakannya pencahayaan alami yaitu untuk menghasilkan cahaya berkualitas yang efisien. Selain itu cahaya alami dalam sebuah bangunan juga dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan membawa efek

¹⁴<https://media.neliti.com/media/publications/115231-ID-perancangan-bangunan-spa-di-malang-denga.pdf>

positif lainnya dalam psikologi manusia.¹⁵ Beberapa sumber cahaya alami efektif yang dapat dimanfaatkan:

1. Sunlight, cahaya matahari langsung dan tingkat cahayanya tinggi.
2. Daylight, cahaya matahari yang sudah tersebar dilangit dan tingkat cahayanya rendah.
3. Reflected light, cahaya matahari yang sudah dipantulkan.

- Manfaat Sinar Matahari

Sebuah studi yang dilakukan oleh Brigham Young University mengungkapkan, paparan sinar matahari ternyata bisa memengaruhi suasana hati seseorang. Penelitian itu menemukan, bahwa banyak orang yang mengalami tekanan mental saat mendapat paparan sinar matahari yang singkat, sementara mereka yang terpapar matahari lebih lama suasana hatinya jauh lebih tenang. Dalam jurnal berjudul *Issues in Mental Health Nursing*, disebutkan bahwa kurang paparan sinar matahari juga bisa meningkatkan gangguan kepribadian dan mental, serta memicu masalah kesehatan seperti migrain dan cenderung cepat pikun.¹⁶

- a. Meningkatkan Produksi Vitamin D

Paparan sinar matahari dapat membantu tubuh memproduksi vitamin D, yang merupakan nutrisi penting bagi kesehatan tulang dan otak. Vitamin D tidak banyak ditemukan dalam makanan, sehingga kita perlu mendapatkannya dari paparan sinar matahari. Tingkat vitamin D yang cukup dapat membantu tubuh menyerap kalsium, yang merupakan nutrisi penting untuk kesehatan tulang, mengurangi risiko terkena penyakit kardiovaskular, arthritis, multiple sclerosis (MS), kanker pankreas, dan kanker payudara.

- b. Memperbaiki Suasana Hati

Jika mendapatkan paparan sinar matahari secara tepat dapat memperbaiki atau meningkatkan suasana hati. Menurut Mayo Clinic, penurunan paparan sinar matahari telah dikaitkan dengan

¹⁵https://www.academia.edu/21935824/Pencahayaan_Pada_Bangunan_Alami_dan_Buatan_

¹⁶<https://doktersehat.com/manfaat-sinar-matahari-bagi-kesehatan-mental/>

penurunan serotonin yang dapat menyebabkan *Seasonal Affective Disorder* (SAD), yang merupakan bentuk depresi yang dipicu oleh perubahan musim. Paparan sinar matahari yang cukup dapat membantu tubuh memproduksi hormone serotonin, yang berperan dalam meningkatkan perasaan bahagia, tenang dan fokus. Menurut Journal of Psychiatry, paparan sinar matahari juga dapat bermanfaat bagi orang yang menderita depresi, gangguan dysphoric pramenstruasi dan pada wanita hamil dengan depresi.

4.6.4. Smell

Alat indera penciuman pada manusia adalah hidung. Sebagai benda gas, bau berbau menjadi satu dengan gas-gas lain di dalam udara. Bau atau aroma yang sampai ke otak berkaitan dengan mood (suasana hati), emosi, ingatan, dan pembelajaran. Banyak bau atau aroma yang dapat mempengaruhi suasana hati/ mood seseorang, aroma tersebut diantaranya berasal dari tanaman, berupa daun, biji, atau akar-akaran.¹⁷

4.6.4.1. Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau bermanfaat paling besar untuk mencegah depresi dan kecemasan atau stress. Ruang terbuka hijau juga berefek positif terhadap kesehatan fisik dan psikis.¹⁸ Keberadaan ruang terbuka hijau juga dapat memberikan kualitas udara yang lebih baik sehingga memiliki risiko yang lebih rendah terkena penyakit pernafasan.

4.6.4.2. Aromaterapi

Aromaterapi adalah praktek menggunakan minyak alami yang diekstrak dari bahan alami bunga, kulit kayu, batang, daun, akar atau bagian lain dari tanaman herbal untuk dapat meningkatkan penyembuhan melalui efek psikologis maupun fisik. Aroma yang dihirup dari sari/minyak ini diyakini merangsang fungsi otak, aromaterapi merupakan suatu bentuk pengobatan alternatif, digunakan untuk berbagai aplikasi, termasuk penghilang rasa sakit, peningkatan mood dan fungsi kognitif. Penggunaan aromaterapi sudah menjadi

¹⁷<https://media.neliti.com/media/publications/115231-ID-perancangan-bangunan-spa-di-malang-denga.pdf>

¹⁸<http://www.hijauku.com/2011/12/14/manfaat-ruang-terbuka-hijau-bagi-kesehatan/>

trend untuk keperluan beraktifitas dalam suasana ruangtempat berbagai kegiatan.¹⁹

4.6.4.3. Polusi Udara

Gas buang kendaraan bermotor sering lebih dekat dengan masyarakat, dibandingkan dengan gas buang dari cerobong industri yang tinggi. Dengan demikian, masyarakat yang tinggal atau melakukan kegiatan lainnya di sekitar jalan yang padat lalu lintas kendaraan bermotor dan mereka yang berada di jalan raya seperti para pengendara bermotor dan pejalan kaki, sering kali terpapar oleh bahan pencemar dari hasil pembakaran mesin dengan bahan bakarnya yang kadarnya cukup tinggi. Gangguan yang lazim dikenal akibat emisi kendaraan bermotor adalah gangguan saluran pernafasan, sakit kepala, iritasi mata, mendorong terjadinya serangan asma, ispa, gangguan fungsi paru dan penyakit jantung.²⁰

4.7. Prinsip Tata Ruang Dalam

Penataan ruang dalam berpengaruh terhadap suasana hati seseorang yang mampu mempengaruhi pengembalian kebugaran jasmani, sehingga diperlukan prinsip-prinsip penataan ruang dalam sebagai berikut:²¹

4.7.1. Unity dan Harmony

Sebuah desain harus mempertimbangkan kesatuan yang utuh, dalam sebuah ruangan elemen dan komponen pengisi harus menjadi satu kesatuan untuk menghasilkan komposisi yang utuh dan seimbang

4.7.2. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan diperlukan agar pengunjung tidak mengalami perasaan berat sebelah, tidak terlalu condong ke salah satu sisi. Terdapat 3 jenis keseimbangan, yaitu:

a. Simetris

Keseimbangan simetris terbentuk ketika elemen desain dibagi secara merata baik dari segi horizontal maupun vertical, keseimbangan simetris tidak

¹⁹<https://media.neliti.com/media/publications/245725-none-4c574b1b.pdf>

²⁰<https://media.neliti.com/media/publications/3813-ID-penilaian-risiko-paparan-asap-kendaraan-bermotor-pada-polantas-polrestabes-surab.pdf>

²¹ Ir. Marie Ning Murdiyanti, MT

terlalu dapat membangkitkan emosi pengunjung karena memberi kesan yang terlalu direncanakan.

b. Asimetris

Keseimbangan asimetris terbentuk dari komposisi elemen desain yang tidak merata di tengah, mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan sehingga lebih dapat menggugah emosi pengamat karena ketegangan visual.

c. Radial

Keseimbangan radial terbentuk ketika semua elemen desain tersusun dan berpusat di tengah. Misalnya: Tangga berbentuk spiral.

4.7.3. Focal Point

Sebuah ruangan memerlukan suatu aksesoris yang menjadi daya tarik ruangan, *focal point* dapat berwujud lukisan, patung ataupun benda lain yang memiliki makna.

4.7.4. Ritme

Ritme dalam desain dapat berwujud pengulangan bentuk garis, bidang, warna dan tekstur yang berasal dari elemen pembentuk ruang ataupun komponen pengisinya.

4.7.5. Detail

Detail-detail dalam desain sangat menentukan, detail tersebut terkait dengan *hard furniture* (meubel) dan *soft furniture* (gorden, kain sofa, tata cahaya, dll).

4.7.6. Skala dan Proporsi

Prinsip desain yang berjalan beriringan, karena keduanya berhubungan dengan ukuran dan bentuk.

a. Skala

Skala merupakan perbandingan antara elemen pembentuk ruang, komponen pembentuk ruang secara keseluruhan. Contoh: Ruang dengan skalamonumental dan ruang dengan skala akrab.

b. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian-bagian secara satuan pada komponen dan elemen pembentuk ruang. Proporsi antara kaki, badan dan kepala dalam sebuah furniture. Proporsi antara panjang dan lebar dinding.

4.7.7. Warna

Warna merupakan elemen penting dalam menghasilkan nuansa dan mood suatu ruangan.



Gambar 4. 1 Color Wheel

Sumber : <https://fabelio.com/blog/color-wheel>



DAFTAR PUSTAKA

- Ateng, A. K. (1992). *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Council, A. S. (2006). *Summmary of Recent Indicative Research: Work-Related fatigue*. Australia: Australian Government.
- Egan, T. d. (2011). *Arsitektur Berwawasan Perilaku*. vol8.
- Grandjean, E. (1985). *Fitting The Task To The Human*. London: A Textbook of Occupational Ergonomics.
- Gunungkidul, B. P. (2018). *Kecamatan Purwosari Dalam Angka 2018*. Gunungkidul: Badan Pusat Statistika Kabupaten Gunungkidul.
- Haryadi, & Setiawan. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. .
- Muchinsky, P. M., & Monohan, C. J. (1987). What is person-environment congruence? Supplementary versus complementary models of fit. *Journal of Vocational Behavior Vol 31*, 268-277.
- P.K., S. (1996). *Higiene Peruwusahaan dan kesehatan Kerja*. Jakarta: P.T Gunung Agung.
- Roesyanto. (2003). *A Study of Mechanism of Load Transfer on the Raft Foundation System with the Elasto-plastic Soil Model*. Bandung: Bandung Institute of Technology.
- Sajoto, M. (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarwaka. (2010). *Ergonomi Industry*. Surakarta: HARAPAN PRESS.